



Guía Docente

Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Empresa e Emprendemento	Código	730529029		
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3	
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Empresa				
Coordinación	Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	m.gago@udc.es		
Profesorado	Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	m.gago@udc.es		
Web	campusvirtual.udc.gal				
Descrición xeral	A materia "Empresa e Emprendemento" forma parte do plan de estudos do Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos. Impártese no segundo curso e trátase dunha materia obrigatoria de 3 créditos, o que representa 75 horas de traballo do estudante. Os seus descritores son: planeamento e viabilidade; organización e persoas; habilidades de dirección de equipos; recursos financeiros e técnicos; control de resultados. Esta materia pretende que o alumnado adquira a capacidade de plantexarse integralmente a creación e desenvolvemento dunha empresa, dende o plantexamento ata a execución. Por este motivo, os principais temas e núcleos de coñecemento que se abordarán están orientados ao estudo e análise da planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.				



Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non se realizarán cambios. <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión maxistral. - Proba de resposta múltiple (computa na avaliación). - Traballos tutelados (computa na avaliación). - Atención personalizada. <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non se realizarán cambios. <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico: Diariamente. De uso para facer consultas, solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados. - Moodle: Diariamente. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen dos foros da materia para formular as consultas necesarias. - Teams: Unha sesión semanal en gran grupo para o avance dos contidos teóricos e dos traballos tutelados na franxa horaria que ten asignada a materia. Ademais, realizaranse as sesións que demande o alumnado en pequeno grupo (ate 6 persoas), para o seguimento e apoio na realización dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado ás necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. <p>4. Modificacións na avaliación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non se realizarán cambios. <p>*Observacións de avaliación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantéñense as mesmas que figuran na guía docente. <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <ul style="list-style-type: none"> - Non se realizarán cambios.
-----------------------------	---

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A29	CE29 - Crear e dirixir proxectos e empresas de videoxogos
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B9	CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras



B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C9	CT9 - Capacidade para dirixir e xestionar equipos de persoas e grupos de empresa

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Establecer as fases e procedementos para a creación e desenvolvemento dunha empresa no ámbito dos videoxogos.	AP29	BP2 BP5 BP6	CP2 CP3 CP4
Adquirir os coñecementos, tanto teóricos como prácticos, sobre a planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Desenrolar e fortalecer unha perspectiva de dirección xeral e emprendemento.	AP29	BP2 BP3 BP5 BP9	CP6 CP9
Comprender e aplicar á creación dunha empresa os conceptos fundamentais da dirección estratéxica.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Desenvolver unha conciencia dos efectos dinámicos das accións estratéxicas da empresa e dos seus rivais na estratexia competitiva e na estratexia corporativa da empresa.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Traballar en equipo, dialogar e tomar acordos.	AP29	BP2 BP3 BP4 BP5 BP12	CP1 CP9
Desenvolver hábitos de pensamento analítico ordenado e capacidade de síntese, e desenvolvemento de habilidades na presentación de conclusións de forma eficaz e convincente tanto en forma escrita como oral acerca dos problemas estratéxicos dunha empresa.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6



Aplicar á análise dos problemas criterios profesionais baseados no manexo de instrumentos técnicos.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Deseñar organigramas e realizar análises das competencias dos diferentes postos de traballo, base para emitir informes e proxectos de xestión.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6
Demostrar o manexo dos recursos financeiros e técnicos dunha empresa e levar a cabo un adecuado control dos resultados en base aos obxectivos fixados.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9

Contidos	
Temas	Subtemas
Os temas seguintes desenvolven os contidos establecidos na ficha da Memoria, que son:	Planeamento e viabilidade. Organización e persoas. Habilidades de dirección de equipos. Recursos financeiros e técnicos. Control de resultados.
Tema 1. Iniciativas de negocio e emprendemento.	1.1. Os proxectos de negocio nas fases iniciais de desenvolvemento. 1.2. A financiación do proxecto emprendedor.
Tema 2. O plan de negocio.	2.1. Procura de oportunidades. 2.2. Sustentabilidade da vantaxe competitiva. 2.3. Organización dos recursos humanos. 2.4. Plan financeiro. 2.5. Integración do proxecto de empresa.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Proba de resposta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	2	21	23
Sesión maxistral	A29 B1 B3 B5 B9 C3	10	0	10
Traballos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	7	33	40
Atención personalizada		2	0	2

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Proba de resposta múltiple	Proba obxectiva tipo test, con varias opcións de resposta que se contestará polo alumnado de xeito individual.



Sesión maxistral	Explicación por parte do profesorado dos contidos do programa teórico da materia, mediante exposición oral guiada co uso de presentacións e medios audiovisuais. A explicación se complementará coa introdución de preguntas dirixidas ao alumnado co obxectivo de facilitar a aprendizaxe.
Traballos tutelados	Resolución de caso ou traballo práctico por parte do grupo, co obxectivo de promover a aprendizaxe autónoma do alumnado baixo a tutela do profesorado.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	<p>A) Alumnado a tempo completo: A atención personalizada para o seguemento dos traballos prácticos realizados en grupo comprenderá unha serie de actividades presenciais de traballo co profesorado. Ao longo do curso se irá indicando o tipo de actividade e o momento da súa realización.</p> <p>b) Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial: A atención personalizada para o alumnado a tempo parcial farase do mesmo modo que para o alumnado a tempo completo, sendo obrigatorio para este tipo de alumnado formar parte dun grupo de traballo.</p>

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba de resposta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	Test de resposta múltiple individual.	30
Traballos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	Desenvolvemento e defensa do caso ou traballo práctico en equipo. Valorarase: - A capacidade de aplicar correctamente os coñecementos sobre creación e dirección de proxectos empresariais. - A capacidade de reunir e interpretar datos relevantes. - A capacidade de utilización de ferramentas metodolóxicas. - A capacidade de expoñer a información de forma clara e ordenada. - A capacidade de coordinar e aunar as distintas partes do traballo, demostrando o traballo en equipo.	70

Observacións avaliación



A. NORMATIVA DE AVALIACIÓN:

Condições de avaliación: está prohibido acceder á aula do exame con calquera dispositivo que permita a comunicación co exterior e/ou almacenamento de información.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

Identificación do/da estudante: o/a estudante terá que acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente.

B. TIPOS DE CUALIFICACIÓN:

Cualificación de non presentado: corresponde ao alumnado, cando só participe en actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a cualificación final, con independencia da cualificación alcanzada.

Estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: os/as estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial, aínda que estean exentos de asistencia, serán avaliados cos mesmos criterios que os alumnos a tempo completo.

C. OPORTUNIDADES DE AVALIACIÓN:

Primeira oportunidade: aplicaranse os criterios de avaliación indicados.

Segunda oportunidade: os criterios de avaliación son os mesmos para todas as oportunidades de avaliación.

Convocatoria adiantada: na convocatoria adiantada séguense os mesmos criterios que para a primeira e segunda oportunidade.

D. OUTRAS OBSERVACIÓNS DE AVALIACIÓN:

a) Exame (proba de resposta múltiple):

30% da cualificación.

b) Traballos tutelados:

70% da cualificación.

A nota agregada (a+ b) deberá ser igual ou superior a 5 puntos sobre 10 para poder superar a materia. Os criterios de avaliación son os mesmos para a primeira e a segunda oportunidade de cada convocatoria, así como para a convocatoria adiantada. No caso de non superar a materia na primeira oportunidade, pódese gardar a puntuación do traballo tutelado (parte b) para a segunda oportunidade e para a convocatoria adiantada, ou se pode facer un novo traballo de maneira individual, que deberá presentarse tres días antes da data sinalada para o exame oficial.



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Ruano, L. A. y Velasco, R. (2018). Emprendimiento en el entorno digital. El lanzamiento de una startup. Alfaomega - Hoyos Iruarrizaga, J. y Blanco Mendialdua, A. (2014). Financiación del proceso emprendedor. Pirámide - Longenecker, J.G.; Petty, J. W.; Palich, L. E. y Hoy, F. (2012). Administración de pequeñas empresas. Lanzamiento y crecimiento de iniciativas de emprendimiento. Cengage Learning - Gil Estallo, M. A. y Giner de la Fuente, F. (2013). Cómo crear y hacer funcionar una empresa. ESIC - Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores. Deusto - Jones, Gareth R. (2013). Teoría organizacional: diseño y cambio en las organizaciones. Pearson Educación
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - Valbuena, E. y Pardinás, C. (2013). Aspectos legales del emprendimiento y la gestión empresarial. ESIC - Llorente Olier, J. I. (2013). Análisis de la viabilidad empresarial. Centro de Estudios Financieros (CEF) - Maqueda, J.; Olamendi, G. y Parra, F. (2003). Tu propia empresa: un reto personal. Manual útil para emprendedores. ESIC - Grant, R. M. (2004). Dirección estratégica. Conceptos, técnicas y aplicaciones. Thomson Civitas - Mintzberg, H. (2012). La estructuración de las organizaciones. Ariel

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Márketing Operativo de Videoxogos/730529022

Desenvolvemento de Produtos e Marcas de Videoxogos/730529002

Márketing Estratéxico de Videoxogos/730529001

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Recomendacións:1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...).5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.7. Facilitarase a plena integración do alumnado que, por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías